Anno III - Sped. in Abb. Postale Gr. III/70%

Tutto COMMODORE

Numero 35 - Luglio - Agosto 1990 - L. 13.000

La rivista per C64 e AMIGA

IN PROVA
Televideo con C64 e Amiga!

NEWS
Arriva Amiga 3000

SUL DISCO:
C64 Intro
- Tre modi per presentare i tuoi programmi
- Fusione intro/programma in un file unico
- Effetti grafici d'altissimo livello
- Introduzioni personalizzabili

TASSA PAGATA PER CAMPIONE ALLEGATO



Gruppo Editoriale JCE

Il mensile con disco programmi per C64 e C128

COMMODISK

Luglio - Agosto 1990 - N° 43 - L. 13.000

UTILITY
Cacciatore di testi

ESPANSIONE
200 volte più facile!

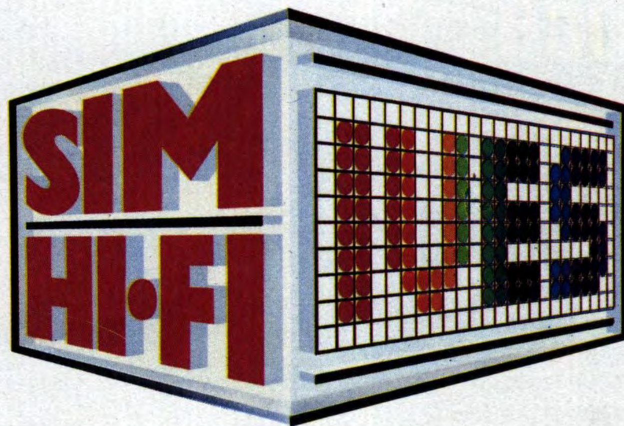
GRAFICA
Effetti raster nei tuoi programmi

NEWS
Novità dal mondo Commodore

GIOCO
Echelon: disco dati



MUSICA PER I VOSTRI OCCHI



24º Salone Internazionale della Musica e High Fidelity
International Video and Consumer Electronics Show

Fiera Milano • 20/24 Settembre 1990

ALTA FEDELTÀ • CAR ALARM SYSTEMS • ELETTRONICA DI CONSUMO • HI-FI CAR • HOME VIDEO • PERSONAL COMPUTER STRUMENTI MUSICALI • TV • VIDEOREGISTRAZIONE

HOME VIDEO
5ª Rassegna delle videocassette registrate

Ingressi: Piazza Carlo Magno - Via Gattamelata
Orario: 9.00/18.00 - Pad. 7-12-13-14-14 A/B-15
Aperto al pubblico: 20-21-22-23 settembre
Giornata professionale: lunedì 24 settembre

VIVA i giovani 90
Festa per i giovani musicisti

Segreteria Generale SIM-HI•FI-IVES: Via Domenichino, 11 - 20149 Milano - Tel. (02) 4815541 - Telex 313627 - Fax (02) 4980330

ASSOEXPO

FIERA MILANO

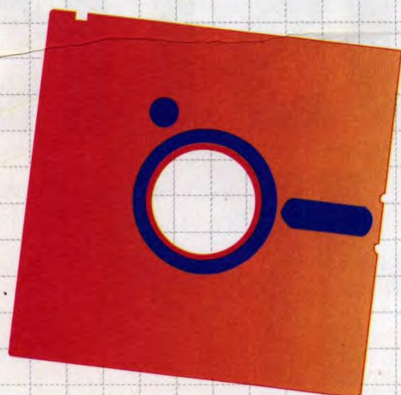
ASSOCIATO ASSOMOSTRE

© SOLUTIONS



Tutto COMMODORE

N° 35 LUGLIO - AGOSTO 1990





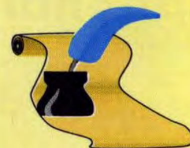
Istruzioni per l'uso del dischetto

Per caricare i programmi di questo numero di *Tutto Commodore* dovete accendere, nell'ordine, il monitor (o televisore), il drive, eventualmente la stampante e, infine, il computer. Se possedete un Commodore 128 ricordate di impostarlo in modo 64. Inserite il disco nel drive con la facciata A rivolta verso l'alto, digitate LOAD"*",8,1 e premete il tasto Return. Alla comparsa dell'indice dei programmi selezionate, mediante i tasti cursore, la voce che vi interessa e premete il tasto F1. L'uso dei programmi proposti richiede spesso l'uso di un disco di lavoro formattato e vuoto. Per formattare un disco nuovo dovete inserirlo nel drive con la tacca a sinistra (facciata A verso l'alto), digitare l'istruzione OPEN 15,8,15,"N0:NOME DISCO,ID":CLOSE15 e premere il tasto Return. Per formattare un disco su entrambe le facciate dovete girare il disco e ripetere la stessa operazione dopo aver creato una tacca anche sul bordo destro del floppy. Per fare questo prendete due dischi e appoggiateli uno sull'altro in modo da far combaciare le facciate A e i fori ovali di lettura. Con l'aiuto di un taglierino o delle forbici tagliate la nuova tacca sul disco da formattare anche sulla faccia B seguendo attentamente i contorni di quella dell'altro disco.

RUBRICHE









SOMMARIO



Mensile associato all'USPI Unione Stampa Periodica italiana



Associato al Consorzio Stampa Specializzata Tecnica

Testata non soggetta a certificazione obbligatoria in quanto di tiratura non superiore alle 15.000 (quindicimila) copie, come stabilito dal Regolamento del C.S.S.T.

Direttore responsabile
Paolo Romani

Direttore editoriale area informatica
Marinella Zetti

Caporedattore
Fernando Zanini

Segretaria di redazione
Alessandra Marini

Collaboratori
Paolo Gussoni, Giorgio Caironi

Art Director
Sergio Sironi

Responsabile grafico desktop publishing
Adelio Barcella

Grafica e impaginazione elettronica
Adriano Barcella

Revisione testi
Flavia Ferro, Antonella Cibelli

Disegno di copertina
Adriano Barcella

Testi, Programmi, Fotografie e Disegni
Riproduzione vietata ©Copyright.
Qualsiasi genere di materiale inviato in Redazione, anche se non pubblicato non verrà in nessun caso restituito.

Tutto COMMODORE
Rivista mensile, una copia L. 13.000, numeri arretrati L.18.000 cadauno.
Pubblicazione mensile registrata presso il Tribunale di Monza N. 677 del 28/11/88

Fotolito: Bassoli - Milano.

Stampa: GEMM Grafica Srl, Paderno Dugnano (Mi).

Diffusione: Concessionaria esclusiva per l'Italia A.&G. Marco Spa, Via Fortezza 27, 20126 Milano.
Spedizione in abb. post. gruppo III/70.

Abbonamenti: Annuale L. 120.000, estero L. 240.000



Gruppo Editoriale JCE Srl
Sede legale, Direzione, Redazione, Amministrazione
Via Ferri 6 - 20092 Cinisello Balsamo (Mi)
Tel. 02/66025.1Telex 352376
JCE MIL I - Telefax 61.27.620 - 66.010.353

Direzione Amministrativa: Walter Buzzavo

Direttore Commerciale: Giorgio Pancotti

Pubblicità e Marketing:
Gruppo Editoriale JCE - Divisione Pubblicità
via Ferri 6 - 20092 Cinisello Balsamo (Mi)
Tel. 02/66025.1

Responsabile Marketing: Daniela Morandi

Concessionaria esclusiva per Roma, Lazio e centro-sud:
UNION MEDIA Srl - via C. Fracassini, 18 - 00198 Roma. Telefono 06/3215434 (13 linee R.A.)
Telex 630206 UNION I - Telefax 06/3215678

Abbonamenti: Le richieste di informazioni sugli abbonamenti in corso si ricevono per telefono tutti i giorni lavorativi dalle ore 9 alle 12.
Tel. 02/66025311 - 66025338

I versamenti vanno indirizzati a: Gruppo Editoriale JCE, via Ferri 6- 20092 Cinisello B. (Mi), mediante l'emissione di assegno circolare, cartolina vaglia o utilizzando il c.c.p. n. 351205. Per i cambi di indirizzo allegare alla comunicazione l'importo di L. 3.000, anche in francobolli, e indicare insieme al nuovo anche il vecchio indirizzo.

Proprietario: *Editronica Srl*
Esercente l'impresa giornalistica
GRUPPO EDITORIALE JCE Srl.
Fanno parte del gruppo Editoriale JCE Srl:
JCE Srl - Editronica srl - Edimedia Srl



Amiga 3000

La Commodore Italiana ha presentato il suo nuovo modello di punta: Amiga 3000. Il nuovo modello è disponibile in tre versioni, tutte basate sul potente microprocessore Motorola 68030. La versione inferiore ha il clock a 16 MHz e utilizza il coprocessore matematico 68881. Le altre due versioni funzionano a 25 MHz e utilizzano il coprocessore matematico 68882, più potente del 68881 che equipaggia la versione inferiore. I primi due modelli, uno a 16 MHz e l'altro a 25 MHz) montano un hard disk da 40 Mb, mentre il modello di punta monta un capiente hard disk da 100 Mb, che è particolarmente utile qualora si pensi di utilizzare Amiga 3000 come workstation Unix. Tutti i modelli dispongono di 1 Mb di chip Ram e di 1 Mb di fast Ram a 32 bit, nonché del nuovo Extended Chip Set.
La novità non consiste tanto nell'hardware: di Amiga 2000 accessoriata con i potenti 68030 e 68882 vi avevamo già parlato in alcuni numeri precedenti della rivista. Anche il nuovo fat Agnus che consente di avere 1 Mb di chip Ram è già disponibile su tutti gli Amiga da alcuni mesi. La grande novità consiste invece nel sistema operativo, finalmente giunto alla versione 2.0 e nel nuovo linguaggio sviluppato dalla Commodore, Amigavision.
La Commodore non ci ha ancora fornito informazioni dettagliate su Amigavision, pertanto vi riferiamo letteralmente le parole del comunicato stampa Commodore:
«Amigavision, il nuovo linguaggio autore Commodore, rappresenta un incremento di produttività e un contributo allo sviluppo della creatività dei professionisti dei settori dell'editoria, delle presentazioni di dati economici, della produzione di diapositive, delle produzioni video, dell'addestramento computerizzato [...]. Amigavision utilizza a pieno le originarie capacità di Amiga di essere multitasking». Insomma sembra che la Commodore stia puntando con decisione al mercato professionale, facendo leva sulle spiccatissime doti grafiche della serie Amiga, che trovano nel desktop video la loro massima espressione.
Da parte sua, Amiga 3000, con il nuovo sistema operativo e con i nuovi chip dovrebbe supportare alcuni modi grafici interessanti, tra cui la massima risoluzione disponibile su Amiga (640 x 480) in modo non interlacciato, naturalmente facendo uso di un monitor multisync o Vga. Quest'ultima possibilità ci sembra decisamente interessante, infatti tutti i modi grafici interlace sono solitamente poco utilizzati a causa del fastidiosissimo flickering, ovvero il tremolio dello schermo che caratterizza tutte le modalità grafiche che fanno uso della tecnica che consente di raddoppiare la risoluzione verticale, comunemente chiamata interlacciamento.
Secondo Werter Mambelli, amministratore delegato della Commodore Italiana, «attraverso l'offerta di un computer nato originariamente per soluzioni multimediali innovative, affascinanti e convenienti, a diversi settori del mercato, si apriranno significative possibilità di espansione per la Commodore Italiana e per i concessionari autorizzati».
Inutile aggiungere che vi forniremo notizie più approfondite sul nuovo sistema operativo e su Amigavision non appena avremo la possibilità di provarlo direttamente.
Il costo al pubblico delle tre versioni di Amiga 3000 dovrebbe aggirarsi sui 5 milioni e mezzo per la versione a 16 MHz e sui 7 milioni e mezzo per la versione a 25 MHz e hard disk da 100 megahertz.

Comic Setter e Film Setter

Comic Setter e Film Setter sono due programmi prodotti dalla Gold Disk e distribuiti in Italia dalla Leader distribuzione Tuttocommodore che consentono la creazione rispettivamente di fumetti o di animazioni. Comic Setter in particolare ci è parso un programma particolarmente interessante: per poterlo utilizzare efficaciemente è quasi indispensabile disporre di 1 Mb di memoria e di due floppy disk drive. Poiché lo scopo del programma è la realizzazione di fumetti, è chiaro che è indispensabile possedere una buona stampante grafica: con una stampante a colori inoltre è possibile ottenere risultati davvero validi. Entrambi i programmi comunque sono molto sofisticati e con un po' di pazienza consentono di ottenere risultati davvero piacevoli.
Comic Setter e Film Setter non sono novità, tuttavia ve ne parliamo in questa rubrica perché ora è disponibile la versione in italiano di entrambi i programmi. Trattandosi di programmi relativamente complessi, che presuppongono una grande interattività tra computer e utente, pensiamo che la versione in italiano sia particolarmente utile e apprezzata.

Nordic Power per C64 e Amiga

Recentemente vi abbiamo parlato di Amiga Action Replay, la



prima cartuccia "freezer" per Amiga. A due mesi dall'uscita sul mercato di quella eccezionale cartuccia la Data & Electronics ha prodotto Nordic Power in due versioni, una per C64 e una per Amiga.
Forse già sul prossimo numero di *TuttoCommodore* potremo parlarvi diffusamente di queste nuove cartucce, tuttavia vi possiamo fornire sin d'ora qualche informazione.
La versione per C64 si pone al vertice della sua categoria: non possiamo dirvi se questa cartuccia rappresenta una novità in senso assoluto, tuttavia ha sicuramente le carte in regola per essere presa in considerazione. Oltre alle solite (banali, ormai) possibilità di congelamento dei programmi, Nordic Power dispone di un potentissimo Fast Load per floppy disk e per cassetta. In particolare è possibile caricare 249 blocchi in soli sette secondi e senza alcun bisogno di avere la cartdridge inserita. A differenza di altre cartucce non richiede una speciale formattazione del disco per raggiungere queste prestazioni.
Sono presenti tutte le utility necessarie per trovare e manipolare sprite e schermate grafiche.
Non manca un completo assembler-disassembler, un sistema di emulazione della porta parallela Centronics, utilissimo per controllare una qualsiasi stampante e per finire il Basic Toolkit incrementa in modo considerevole le possibilità offerte dalla programmazione in Basic.
L'intero software di gestione della cartuccia, comprese tutte le utility, risiede su Rom, pertanto è sempre disponibile istantaneamente.
Anche la versione per Amiga sembra essere molto interessante: innanzitutto è la prima cartuccia freezer che funziona con tutti i modelli di Amiga. Nordic Power è in grado di congelare 512 kb di memoria di Amiga, di salvarli su disco e di ricaricarli in soli 30 secondi. C'è (inutile a dirsi) un monitor che è in grado anche di controllare lo stato dei chip custom. Con Nordic Power è possibile effettuare qualsiasi manipolazione sulle schermate grafiche in qualsiasi formato.
Le schermate possono essere salvate in formato Iff per realizzare Slide Show.
Non poteva mancare neppure il training mode, ovvero il rallentatore per l'esecuzione dei giochi, il cheat mode, ovvero l'utility per inserire le "vite infinite".
Con il Sound Scanner è possibile cercare nella Ram di Amiga i brani digitalizzati utilizzati dai giochi e ovviamente è possibile salvarli in formato Iff.
Per informazioni, se non potete proprio attendere la prova che molto probabilmente comparirà sui prossimi numeri della rivista, rivolgersi a:
Data & Electronics, P.O. Box 3153, Nl-5902, Rd Venlo, Nederland. fax (0031) 77873090.



Dalla Corte distrettuale degli Stati Uniti

Nel 1988 la rete informatica statunitense dedicata alla ricerca e allo sviluppo "Internet" fu infestata dai vermi. Worm (verme appunto) è il nome del virus informatico creato e diffuso dal ventiquattrenne Robert Morris che ha messo in crisi la rete. La Corte distrettuale degli Stati Uniti ha deciso che Robert Morris è colpevole e ora il brillante, ma pericoloso programmatore, rischia fino a cinque anni di prigione e 250 dollari di multa.
Secondo la testimonianza dello stesso Robert Morris, il programma si è diffuso molto più velocemente di quanto egli non si aspettasse: il suo scopo era vedere se era in grado di creare un programma che si diffondesse largamente, ma a causa di un errore di programmazione ne ha perso il controllo. L'errore è stato scoperto tre ore dopo l'immissione del verme nella rete e a quel punto Morris ha deciso di informare gli utenti della rete del problema che si era creato, ma era ormai decisamente troppo tardi.



Greg Norman's Ultimate Golf

Il gioco del golf non è particolarmente diffuso nel nostro Paese, pertanto pochi conoscono il giocatore che dà il nome a questo programma di simulazione di questo sport. Ebbene Greg Norman è il giocatore di golf che gode di maggiore popolarità presso gli appassionati di golf e i suoi guadagni sono confrontabili con quelli dei vari Van Basten e Maradona.

Il programma che porta il nome di questo campione è prodotto dalla Gremlin Graphics Software, ed è all'altezza della fama del biondo giocatore, infatti Greg Norman's Ultimate Golf è senza dubbio un programma di golf molto valido: è giocabilissimo, ha una grafica eccellente, è ricchissimo di opzioni.

Le prime due caratteristiche sono tipiche di qualsiasi gioco di qualità; la ricchezza di opzioni invece è stata inserita dai programmatori della Gremlin con un intento specifico: creare una simulazione del gioco del golf il più possibile realistica. A questo scopo è stato necessario introdurre tutti i parametri che rendono il gioco del golf uno sport molto vario: dal tipo di palla utilizzato, alle condizioni atmosferiche, alla forma dei percorsi.

Greg Norman's Ultimate Golf è un programma davvero completo da questo punto di vista, i programmatori hanno inserito modelli tridimensionali per la forma dei percorsi, che comprendono le variazioni di pendenza del terreno e la presenza della vegetazione, inoltre sono simulate le condizioni del tempo per i 12 mesi dell'anno. In più è disponibile un tutorial per imparare a giocare a golf.

La ricchezza di opzioni non deve essere vista come una complicazione inutile del programma, infatti è possibile giocare con Ultimate Golf in diversi modi. Se lo si desidera, si può vedere questo programma come un semplice arcade, nel qual caso si impara a giocare in pochi minuti e ci si può divertire con veloci, ma entusiasmanti partite; è sufficiente allora leggere la prima parte del manuale, tre sole pagine che illustrano le istruzioni fondamentali.

Se però si desidera un gioco più realistico si deve leggere la seconda parte del manuale, che in 15 pagine raccoglie la descrizione completa di tutte le opzioni del programma.

Se poi siete incontentabili potete leggere anche la terza parte del manuale, dove sono illustrate le raffinatezze più ricercate.

Vediamo qualche particolare sulla dinamica del gioco.

Il numero di giocatori può variare da uno a quattro e ciascun giocatore può essere controllato anche dal computer. In questo modo giocando da soli è possibile cimentarsi con tre giocatori professionisti. È possibile scegliere i propri avversari elettronici tra 50 giocatori disponibili.

È possibile giocare in differenti modi. Scegliendo l'opzione Practice, si può provare da soli a giocare in qualsiasi buca senza essere assillati dalla competizione con gli altri giocatori. È senza dubbio utile iniziare a giocare a Ultimate Golf servendosi di questa opzione.

Il modo Strokeplay richiede almeno due giocatori (ma uno può essere controllato da computer) e il computer tiene il conto dei tiri necessari per compiere un intero giro del percorso scelto.

Con il modo Matchplay il punteggio finale non viene calcolato sommando i tiri eseguiti durante il percorso, bensì per ogni buca viene stilata una classifica e assegnato un punteggio dipendente unicamente dal piazzamento.

Se si gioca a Ultimate Golf in quattro, è possibile giocare a squadre, ovvero i giocatori 1 e 2 contro i giocatori 3 e 4. Sono disponibili tre differenti modalità di gara. Selezionando Fourball ciascun giocatore gioca la propria palla, ma alla fine di ogni buca si segna solamente il punteggio realizzato dal miglior giocatore di ogni squadra. Giocando in modo Foursome invece si gioca con solo due palline e i giocatori di ciascuna squadra si alternano nel gioco. Il modo Greensome infine è simile al precedente, tuttavia ogni volta tirano entrambi i giocatori di ogni squadra ed è valido solo il tiro migliore.

Non ci attardiamo a spiegarvi tutte le altre opzioni del gioco, altrimenti ci vorrebbero altre quattro o cinque pagine della rivista. Possiamo



Greg Norman's Ultimate Golf



solo dire che il programma è davvero molto completo e molto ben realizzato e siamo certi che sarà apprezzato anche da chi non ama particolarmente il golf.

Moonshadow

Non ci capita spesso di parlare di programmi concepiti e prodotti nel nostro Paese, non perché siamo affetti da esterofilia, bensì perché in Italia la produzione è scarsa, numericamente e molto spesso anche qualitativamente.

Quando sul mercato appare un'eccezione in questo senso, siamo ben lieti di presentarla. Stiamo parlando di Moonshadow, programma della Software Copyright di Varese, un gioco d'azione di carattere mitologico. La vicenda consiste nella ricerca da parte di un valoroso guerriero di un amuleto che lo aiuterà a sconfiggere il grande serpente. L'esplorazione dell'infernale scenario nel quale avviene la ricerca è tutt'altro che agevole: oltre alle difficoltà dovute al percorso impervio bisogna continuamente fare i conti con rapaci e creature di ogni sorta, ognuno con una sua particolare tattica d'attacco.

Veniamo alle caratteristiche tecniche: l'arcade è composto da più di 150 schermate diverse supportate da una buona grafica e da animazioni molto fluide. Durante il gioco è possibile raccogliere quattro armi di diversa efficacia che vengono immagazzinate nella parte superiore dello schermo e possono essere utilizzate in qualsiasi momento con la semplice pressione di un tasto.

Percorrendo i vari schermi è facile imbattersi in numerosi oggetti che possono aiutare a raggiungere il luogo in cui si terrà la battaglia finale con il mostruoso serpente; citiamo fra gli altri la chiave, che permette di aprire le porte, la pozione, che restituisce l'energia usata nelle battaglie precedenti, la mappa, che visualizza le locazioni fino a quel momento visitate.

Il programma si avvale anche di una buona colonna sonora, varia e non eccessivamente ritmata; una volta tanto si può tenere inserito l'audio del monitor senza incappare in un potente mal di testa!

Killing Cloud

Benvenuti alla seconda edizione dello Speciale Mirrorsoft. Dopo Flight of The Intruder è la volta di Killing Cloud.

E la compagnia al 118 di Southwark Street è lieta di annunciare che la Vektor Graphics, artefice del grandioso successo di Fighter Bomber, sta lavorando alla programmazione di questo nuovo entusiasmante gioco di avventura e azione il cui titolo, in italiano, suona minacciosamente come Nuvola Assassina. Siamo nel XXI secolo. Una nube tossica si è annidata nei cieli che sovrastano San Francisco e ha decimato circa metà della popolazione della grande metropoli americana. Come è arrivata là e, ancora, chi si cela dietro questo inquietante mistero? Proprio questi sono i due interrogativi ai quali dovrete cercare di rispondere.



Moonshadow



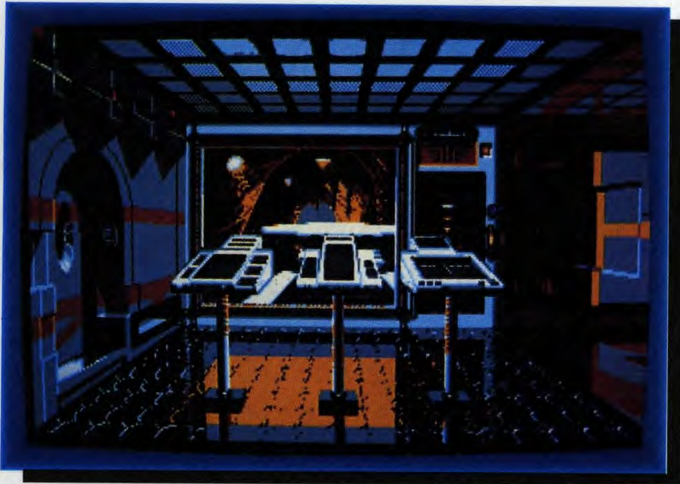
Duster

La Realtime Software, l'affiatato team di Carrier Command, sta invece lavorando a Duster. Il gioco è ambientato in una colonia agricola terrestre chiamata Heaven (nientemeno che Paradiso!) intorno al 3800 AD. La vita della colonia, tuttavia, non è così idilliaca come il nome vorrebbe suggerire. A causa della sua vicinanza al Sole, infatti, le forme di vita indigene sono soggette a un livello di crescita e mutazione molto rapido, costituendo una minaccia per gli uomini. Come la maggior parte dei flagelli, esse hanno sviluppato una buona resistenza alle forme convenzionali di controllo costituite dai pesticidi. Gli occupanti della colonia, a rischio della propria incolumità e dei propri mezzi, si sono fatti carico di ostacolare questa paurosa minaccia. A questi eroi di-



Killing Cloud





Duster

sinfestatori è stato dato il nome di Duster. Duster, in inglese, significa "straccio per la polvere" ma, in questo frangente, siamo certi che i nostri paladini non si limiteranno ad agitare le acque. Sarà loro preciso intendimento, pena la loro stessa sopravvivenza, snidare tutte le insidie che infestano l'habitat.

Battlemaster

La Pss si prepara invece a calcare le scene con Battlemaster. Ancora una volta, e l'etichetta non l'ha mai smentito, azione e avventura si alterneranno in un grande gioco per la gioia di tutti gli appassionati del genere wargame/strategy. Battlemaster è ambientato in uno strano mondo popolato da quattro razze: i nani, gli elfi, gli umani e gli orchi.

Ciascuna razza custodisce un frammento di una pietra preziosa, pietra che deve assolutamente ricomporsi per evitare la degenerazione in anarchia del mondo. Le sezioni della pietra sono custodite nelle corone dei re di ciascuna razza e, di conseguenza, la vostra impresa di recupero non sarà delle più facili. Ma non sarete soli nel corso dell'esplorazione: un'armata intera sarà al vostro comando per aiutarvi nella ricerca dei frammenti in cui la pietra è stata divisa. E, strada facendo, vi imbatterete in un gran numero di creature a dir poco stravaganti, che potranno esservi più o meno di qualche utilità.

Wings

Proseguiamo con Wings, brillante simulazione di volo a firma Cinemaware. La casa americana, la cui popolarità è legata a superbi arcade/adventure quali Rocket Ranger e It Came From The Desert e, ancora, a giochi di simulazione sportiva preceduti dall'ormai inconfondibile "Tv Sports", annuncia di volere sferrare un duro colpo nientemeno che al leggendario Barone Rosso. Sì, stiamo proprio alludendo alle gloriose gesta che hanno animato, per la prima volta, uno scenario mondiale, coinvolgendolo in un duro conflitto nei primi anni di questo secolo. La prima versione a uscire sarà quella per Amiga. Non vediamo l'ora di misurarci con più di 300 missioni previste e con le pagine del manuale di gioco incluso nella confezione, manuale che ricostruisce meticolosamente gli episodi storici di maggiore rilievo.

Cloud Kingdoms

La volta scorsa avevamo parlato della nuova etichetta Millenium. E di Kid Gloves.

Ora facciamo la conoscenza di altri tre programmi che vedranno il loro debutto in questi mesi.

Cominciamo con Claude Kingdoms, ultima creazione della Electralyte, un'appassionante quanto originale gioco che vede protagonista una simpatica palla di gomma che rotola e rimbalza per i diversi schermi che compongono il Regno delle Nuvole. Terry, questo è il nome del singolare personaggio, è alla ricerca di cristalli dai particolari poteri magici, servendosi dei quali il perfido Barone von Bonsai ha intenzione di imprigionare le fate del cielo. Detto così più che un gioco da computer sembrerebbe trattarsi di un innocente favola per bambini. Il soggetto è piuttosto banale e già usato più volte in altri programmi del genere, ma quello che più ci interessa non è tanto la cornice quanto la sostanza; ebbene, 15 scenari di gioco (per il C64) o 32 (per Amiga) sono un ottimo biglietto da visita per qualsiasi programma. Se poi si aggiunge il fatto che ogni livello è differente dagli altri, nel senso che non è solo una versione resa più difficoltosa del precedente, allora si capisce che Cloud Kingdoms è uno degli arcade più riusciti di questi ultimi tempi.

Resolution 101

Il nostro secondo ospite è invece una veloce simulazione di un veicolo di tipo futuristico. Lo scenario di gioco è al 100% realistico grazie alla fortunata combinazione di grafiche vettoriali e sprite in 3D.

Thunderstrike

Thunderstrike è un arcade/action in 3D. Una curiosità di sicuro interesse: alla versione per Amiga, così come per quella St, stanno lavorando Pete Hickson e Bill Caund, responsabili delle conversioni, da coin-



op a 16 bit , di Continental Circus e Chase Hq.

Knight of The Crystallion

Vogliamo ora riservare uno spazio speciale alla prima simulazione... di cultura. Sì, avete inteso perfettamente.

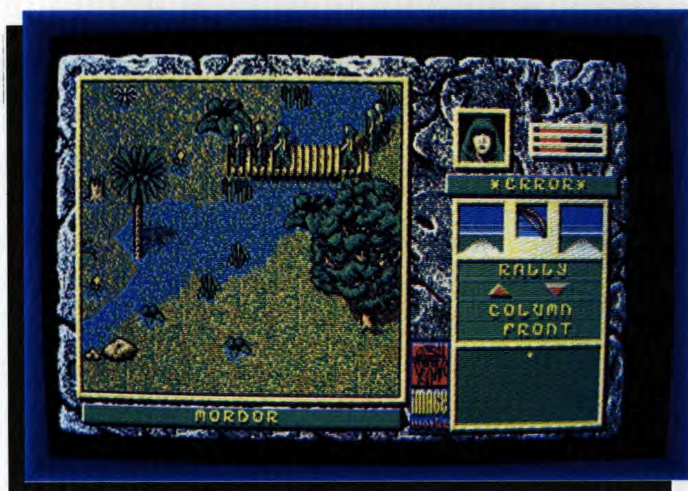
E speriamo che vi piacciano le leggende perché, proprio con una leggenda, daremo il la alla presentazione di questo nuovo programma realizzato dalla Us Gold che porta un titolo affascinante: Cavaliere del Cristallo. Ne avevamo parlato lo scorso aprile, ricordate?

Molti anni fa una bestia tremenda chiamata Orodrid emerse dai mari del nostro giovane pianeta. Aveva la forma di un serpente dalle dimensioni enormi e, nei secoli successivi, il suo scheletro diventò il rifugio di una civiltà nomade che prese appunto il suo nome. Questa civiltà si sviluppò basandosi su un sistema di commercio interno fra le varie famiglie. Il teschio del serpente fu scelto come dimora della classe clericale e considerato il fulcro della cultura di Orodrid. Voi, membri della famiglia degli Ardeni, intendete assumere la carica di capo e contribuire così alla guida della città; ma, prima, dovete superare alcune prove per poter essere nominati Cavaliere del Cristallo.

Questo è uno dei segreti dello Tsimit: le cellule cerebrali del serpente non morirono insieme a lui bensì si fossilizzarono assumendo la forma di limpidi cristalli. Il vostro compito consiste nel raccogliere questi cristalli gelosamente custoditi nei quattro veli dello Tsimit, stabilire un contatto telepatico con essi ed essere così in grado di trasformarli in un cavallo di cristallo, una creatura bellissima, forte e intelligente che rappresenterà la vostra guida spirituale. Ma solamente dimostrandovi una persona di grandi doti mentali e di grande saggezza potrete assimilare lo spirito di questi cristalli e sedere nel Consiglio di Orodrid.

Ancora novità dalla Us Gold. La società di Birmingham è infatti orgogliosa di annunciare il raggiungimento di un accordo per la distribuzione europea con la New World Computing Inc. Questo si traduce nell'inserimento di nuovi giochi di avventura, di strategia e di ruolo nel suo già ben nutrito portafoglio di titoli. Non vi stiamo a raccontare i particolari di questa importante intesa raggiunta al Ces Show di Las Vegas. Andiamo invece ad appropriarci delle prime indiscrezioni.

I primi programmi in ordine di uscita saranno: Might and Magic II, Nuclear War e King's Bounty. Il primo è il seguito del già conosciuto Might and Magic e presenta



Battlemaster

l'apporto di miglioramenti sia alle grafiche sia alla giocabilità. Sul secondo non sappiamo molto ma non dubitiamo che il filo conduttore del gioco sia un'imminente disastro nucleare. Il terzo è un action/adventure di tipo strategico. Protagonista un giovane e promettente nobile alle prese con un fantasma di sangue blu.

Vendetta

La System3, dopo Last Ninja a cui abbiamo giocato tutti, ci regala una nuova entusiasmante combinazione di azione e strategia in grafica tridimensionale con Vendetta.

A bordo della vostra potente Ferrari F40, equipaggiati con armi altrettanto all'altezza della situazione, siete un eroe di fronte a una corsa contro il tempo. Un gruppo di terroristi, infatti, ha rapito la vostra ragazza e, visti i vostri precedenti poco raccomandabili, la polizia non vi può aiutare. Grande azione per un grande gioco.

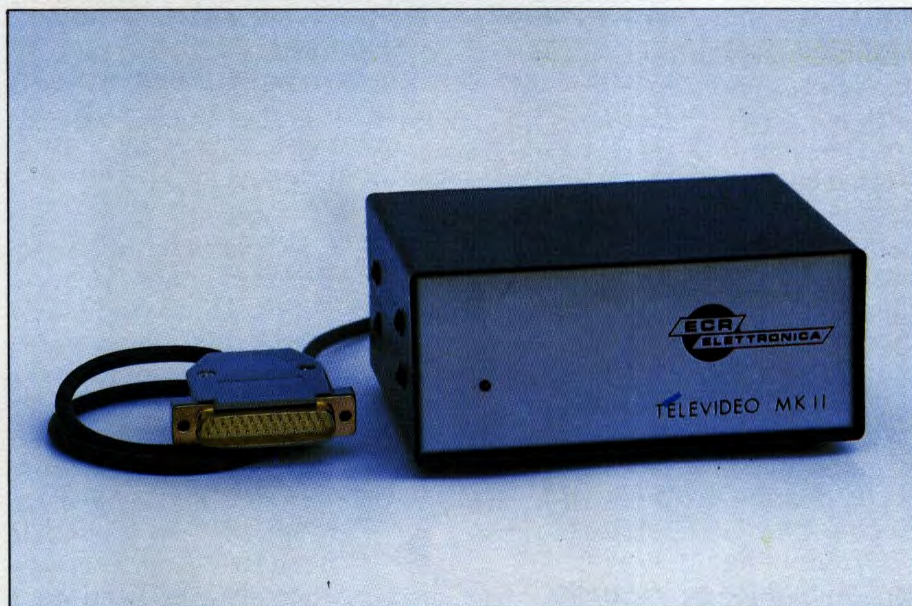
Vediamo ora quello che ci aspetta nei prossimi mesi, questa volta per Amiga, ancora dalla System3. A questo punto vorremmo aggiungere anche un "udite! udite!" visto che quello che ci aspetta è veramente qualcosa di grosso. Apriamo la carrellata con Last Ninja 2 per proseguire con Vendetta e Myth. Lo scorso marzo avevamo anche accennato a quelle che sarebbero state le novità dall'Activision. Abbiamo visto l'uscita di Ninja Spirit, conversione dell'omonimo coin-op Irem e, ancora, quella di Hot Rod e Sonic Boom, entrambe conversioni degli omonimi coin-op Sega. Bomber Mission Disk per i 16 bit ci aspetta al varco.

Anna Vernocchi
Massimiliano Del Rio
Gianni Arioli



Telematica senza fili

Abbiamo provato un nuovo accessorio che consente di collegare il computer (C64 o Amiga) a televideo e abbiamo scoperto che si tratta di un accoppiamento veramente vantaggioso. Inoltre abbiamo provato una nuova penna ottica per Amiga. Ecco, come sempre, un dettagliato resoconto



In questi tempi in cui l'informatica e in particolare la telematica assumono un'importanza sempre maggiore, anche il televideo ha assunto un ruolo importante nel vasto campo dell'informazione di massa.

Televideo MkII per Amiga e C64

In realtà dovremmo parlare di Teletext, che è il vero nome dello standard: televideo è semplicemente il Teletext della Rai, ma molte altre stazioni televisive trasmettono informazioni secondo lo standard Teletext. Già da tempo molte emittenti di stato straniere emettono un segnale Teletext, inoltre da pochi mesi anche alcune piccole televisioni private si sono lanciate nell'avventura informatica di Teletext. D'altra parte il servizio di Teletext dominante nel nostro Paese è certamente il televideo Rai, pertanto ci limiteremo a parlare di questo; non si dimentichi comunque che qualsiasi decodificatore per Televideo, incluso lo MkII di cui stiamo per parlarvi, funziona con qualsiasi emittente Teletext. In cosa consiste Televideo? Si tratta di un'idea geniale: trasmette insieme al segnale video il contenuto di alcune centinaia di pagine in formato 40 x 25 caratteri, che raccolgono le più svariate informazioni, dalla cronaca allo sport, dal tempo agli orari dei treni e degli aerei. Le pagine sono trasmesse in modo sequenziale ciclico, ovvero una dopo l'altra dalla prima all'ultima per poi ricominciare da capo in continuazione. Un intero ciclo richiede pochi secondi. Ogni pagina è contraddistinta da un numero di tre cifre; generalmente la prima cifra contraddistingue l'argomento, mentre le altre due cifre numerano le pagine di ciascun argomento. Per esempio in Televideo il numero 1 contraddistingue le informazioni generali, il 2 lo sport e così via. Solitamente per selezionare una pagina se ne digita il numero tramite i pulsanti del telecomando del televisore. Il decoder Teletext attende che la pagina richiesta sia trasmessa, dopodiché la mostra sullo schermo. Ma com'è possibile trasmettere delle pagine di testo insieme al segnale video? Teletext fa uso di una sottoportante di circa 7 MHz che porta i codici dei caratteri che costituiscono le diverse pagine con una procedura simile a quella adot-



tata dai modem. Il bello di questo sistema è che la sottoportante non disturba in alcun modo il segnale video, né quest'ultimo può influenzare la trasmissione delle pagine Teletext. L'unico punto debole del sistema consiste nel fatto che affinché il decodificatore funzioni, è necessario che il segnale video sia molto pulito, altrimenti si ottiene un effetto simile a quando si utilizza il modem con la linea telefonica disturbata, ovvero molti caratteri risultano alterati e si perde la leggibilità. Solitamente, disponendo anche di una piccola antenna, il segnale del secondo canale Rai è sufficientemente buono da rendere del tutto leggibile Televideo. È invece più difficile la ricezione di Televideo dal primo canale, perché la trasmissione avviene in gamma Vhf anziché Uhf, pertanto la portante del segnale ha una frequenza inferiore e la sottoportante risulta meno definita.

La caratteristica che differenzia sensibilmente Teletext da un vero sistema telematico, come per esempio Videotel, è la mancanza di interattività. Un sistema telematico presuppone che le informazioni vengano trasmesse in ambedue le direzioni, mentre Teletext è palesemente unidirezionale. Per questo motivo ci si potrebbe chiedere quale sia il vantaggio fornito dall'uso di un decodificatore per televideo collegato a un computer anziché al televisore. A nostro avviso il vantaggio è molto grande, grazie alla capacità del computer di maneggiare le pagine di testo, mentre un televisore le può solamente mostrare; ma vediamo in dettaglio cos'è e cosa ci permette di fare Televideo MkII.

Iniziamo dicendo che si tratta di un prodotto interamente Made in Italy, più precisamente Televideo MkII è prodotto dalla Ecr di Genova. Televideo MkII è un apparecchio di fattura decisamente artigianale, come appare in modo evidente sia dall'aspetto dell'hardware, sia dalla semplicità della confezione; nella semplice scatola di cartone si trovano, come di consueto, una parte hardware, un dischetto con il software di gestione e il manuale di istruzioni. Quest'ultimo è decisamente essenziale, infatti consiste in due soli fogli dattiloscritti e fotocopiati. Anche l'hardware vero e proprio ha un aspetto molto semplice: si tratta di una scatola universale con il frontale serigrafato che presenta un Led che ne segnala l'accensione, mentre sul retro si trovano gli spinotti che consentono il collegamento dell'alimentazione, del segnale Tv e del computer. Il floppy disk poi è addirittura di tipo bulk, senza alcuna scritta. L'aspetto piuttosto grezzo dell'insieme non deve trarre in inganno: l'hardware si è rivelato perfettamente funzionante e molto efficace, il software ne consente un agevole utilizzo, anche se a nostro avviso potrebbe essere migliorato, e il manuale è più che sufficiente a spiegare completamente le modalità d'uso di Televideo MkII.

Per poter utilizzare Televideo MkII c'è bisogno del segnale di un canale televisivo che trasmette secondo lo standard Teletext; tale segnale può essere ottenuto da un sintonizzatore Tv, da un videoregistratore, oppure da un televisore provvisto di uscita per videoregistratore. Sul manuale di istruzioni è mostrata la disposizione dei collegamenti delle prese più comunemente utilizzate per questo tipo di collegamenti, ossia la Din e la Scart. Per effettuare il collegamento si deve collegare l'uscita Video Composito del sintonizzatore (o videoregistratore o televisore) con l'entrata di Televideo MkII e si deve sintonizzare l'apparecchio su un canale che trasmette un segnale Teletext; inoltre si deve collegare l'apposito cavo alla porta parallela di Amiga o alla User Port del C64. Poiché la quasi totalità delle stampanti per Amiga sono collegate tramite la porta parallela, l'utilizzo di tale porta su Amiga costituisce a nostro avviso una pesante limitazione dell'uso di Televideo, poiché non solo costringe a scambiare le connessioni ogniqualvolta si desidera utilizzare Televideo, ma soprattutto perché non consente di utilizzare l'opzione di stampa del programma di gestione di Televideo. Per stampare una pagina Televideo è necessario salvarla su disco, spegnere il computer, scambiare il collegamento alla porta parallela, ricaricare il programma di gestione Televideo, ricaricare da disco la pagina desiderata e finalmente effettuare la stampa. Come potete immaginare non si tratta di una soluzione ottimale, anzi ci è sembrata molto scomoda. Per utilizzare Televideo basta caricare il programma di controllo e se i collegamenti sono stati effettuati correttamente e giunge un segnale Teletext all'apparecchio, allora si vede comparire sullo schermo la pagina 100 del servizio, ossia la pagina in cui si trova il menù principale. Se i collegamenti non sono stati eseguiti perfettamente il programma ci informa della mancata ricezione del segnale. Per visualizzare un'altra pagina è sufficiente scriverne il numero sulla tastiera del computer e attendere alcuni istanti.

Vi forniamo ora alcuni particolari relativi alla versione per Amiga del programma di controllo:



il programma per C64 è analogo, ma chiaramente non dispone dei menù a discesa e ha differenti modalità di stampa dovute alla diversa gestione delle periferiche adottate dai due computer. Tutti i comandi sono raccolti in tre menù a discesa. Il primo è il classico menù di controllo che raccoglie i comandi di accesso al disco. In particolare troviamo il comando Load che serve a caricare una pagina salvata in precedenza, nonché il comando Save che salva una pagina secondo tre differenti formati. Il primo formato è proprio del programma e consente di recuperare l'intero contenuto della pagina tramite il comando Load. Il secondo formato è il solito Ascii che può essere visualizzato o stampato con il comando Type, oppure può essere caricato da un word processor. Il terzo formato utilizza lo standard grafico di Amiga, ovvero produce un file Iff che può essere elaborato o stampato tramite un qualsiasi editor grafico. La possibilità di salvare la pagina secondo questi tre modi differenti è molto interessante e senza dubbio utile.
Oltre ai comandi di Load e Save nel primo menù si trovano anche i due onnipresenti comandi di Info, che mostrano il nome dell'autore, la versione del programma e lo status del computer, e Quit che consente di terminare l'uso del programma.
A questo proposito aggiungiamo che il programma Televideo funziona tranquillamente in multitasking, pertanto se non è necessario utilizzare per altri scopi la porta parallela e se si dispone di sufficiente memoria è possibile utilizzare contemporaneamente a Televideo anche altri programmi, per esempio un word processor e un editor grafico. In questo modo è possibile elaborare i dati di Televideo man mano che li si ricevono: questo è uno dei casi in cui si impara ad apprezzare l'ottimo sistema operativo multitasking di Amiga. Il secondo menù riguarda le opzioni di stampa. È possibile effettuare la stampa di una pagina in due modi differenti: grafico oppure Ascii. Nel primo caso il programma effettua la riproduzione, su carta, esatta della pagina di Televideo, con tanto di caratteri speciali.
Ovviamente Televideo utilizza i dati contenuti nel file di configurazione di Amiga, pertanto è possibile scegliere tramite Preferences se stampare la pagina a colori, con una scala di grigi oppure in bianco e nero, ed è anche possibile scegliere la risoluzione e la dimensione della stampa.
Questo tipo di stampa funziona perfettamente e il risultato è ottimo, tuttavia non ci sembra particolarmente utile poiché non c'è motivo di stampare una pagina di informazioni, che essenzialmente è una pagina di testo, in modo grafico; tra l'altro la stampa di una pagina in modo grafico richiede parecchio tempo: a seconda della stampante e della risoluzione prescelta sono necessari anche alcuni minuti. A nostro avviso si tratta più che altro di un'opzione giocattolo.
La stampa in modo Ascii invece è decisamente più utile: in pochi secondi viene riprodotta su carta la pagina Televideo utilizzando il set di caratteri proprio della stampante che si utilizza. Il formato della pagina si mantiene inalterato e la leggibilità è sicuramente superiore alla stampa grafica. Il terzo menù raccoglie due istruzioni di controllo proprie dello standard Teletext: lo Stop e l'Help. Alcune pagine di Televideo sono multiple, nel senso che consistono in più di una schermata e a ogni ciclo di rotazione delle pagine televideo viene trasmessa una schermata differente. È facile riconoscere queste pagine perché nell'angolo in alto a destra dello schermo compaiono due cifre separate da una barra, per esempio 3/4. Una scritta di questo genere significa che la pagina è composta di quattro schermate, delle quali è mostrata la terza. Un ciclo di trasmissione delle pagine televideo richiede solo pochi secondi, le diverse schermate di una pagina multipla si succedono con lo stesso ritmo. Può essere utile bloccare la visualizzazione di una particolare schermata di una pagina multipla; in questo caso basta utilizzare il comando Stop. Alcune pagine di Televideo hanno alcune scritte nascoste: si tratta per lo più delle pagine destinate ai giochi, dove le scritte nascoste sono le soluzioni dei giochi stessi. Per visualizzare le scritte nascoste si deve utilizzare il comando Help. Con questo abbiamo terminato la descrizione di Televideo MkII: aggiungiamo solo qualche considerazione. Per quanto riguarda il funzionamento dell'apparecchio non abbiamo nulla da dire: in pochi secondi abiamo effettuato i collegamenti necessari e subito è comparso il menù di Televideo. L'unica pecca consiste nell'impossibilità di collegare la stampante mentre si utilizza Televideo. Sarebbe possibile migliorare decisamente il software rendendo la lettura delle pagine programmabile: supponiamo che vi interessino le pagine sportive, dal numero 200 al 240; sarebbe comodo lasciare funzionare Televideo finché non le ha lette tutte per poi sfogliarle tranquillamente, magari stampandole. Volendo migliorare ulteriormente il programma si potrebbe



creare un sistema di acquisizione dati automatico, per esempio per le pagine di borsa sarebbe possibile inserire una routine che provveda automaticamente alla lettura delle pagine interessate e alla compilazione del listino completo.
In generale le possibilità di miglioramento sono molte: ciò non toglie che Televideo MkII sia un prodotto molto utile e che senza dubbio offra un servizio superiore a un televideo televisivo.



È possibile acquistare MkII e penna ottica presso Newel Srl, via Mac Mahon, 75 20155 Milano tel. 02/323492

Penna ottica per Amiga Cabletronic

Lo strumento di controllo più importante di Amiga è senza dubbio il mouse: il sistema operativo di Amiga è stato creato in modo che gran parte delle operazioni si svolgano servendosi di un puntatore e il modo migliore per controllare un puntatore è il mouse o al limite la trackball. In realtà esistono anche altri mezzi di controllo che permettono di puntare una particolare zona dello schermo. Un sistema molto sofisticato e anche molto costoso è la tavoletta grafica: si tratta senza dubbio del sistema migliore per chi utilizza Amiga per disegnare, d'altra parte una buona tavoletta grafica costa come un'Amiga 500. Un apparecchio alternativo al mouse, ma molto meno costoso è la penna ottica: questo mese abbiamo provato la versione prodotta dalla Cabletronic, che può funzionare con qualsiasi modello di Amiga. Anche questa penna ottica è un prodotto artigianale di ottima fattura e anche se non è molto bello a vedersi, funziona molto bene, specialmente in relazione al costo molto limitato. La scatola contiene la penna vera e propria e un dischetto con il software di gestione. Manca un manuale di istruzioni cartaceo, tuttavia sul disco si trova un file che contiene tutti i suggerimenti necessari per utilizzare la penna ottica. L'aspetto è quello di una comune penna a sfera, anche se al posto del pulsantino per azionarla si trova un filo che si collega alla porta 2 di Amiga. Una caratteristica molto valida di questo accessorio consiste nel fatto che la penna ottica non si sostituisce al mouse, ma lo affianca. L'utilizzo della penna ottica è estremamente semplice: basta inserire il dischetto con il software di gestione e caricare da workbench il programma di controllo per il proprio computer (Amiga 1000 richiede un software diverso dagli altri modelli Amiga). Nel caso in cui la penna non risultasse perfettamente tarata si può utilizzare il programma di calibrazione. Per utilizzare la penna ottica basta avvicinarla allo schermo: immediatamente il puntatore di Amiga si porta proprio nel punto dove si trova la penna. Se si allontana la penna dallo schermo il controllo del puntatore torna automaticamente al mouse, pertanto è possibile utilizzare entrambi i device contemporaneamente. Questo è molto importante, poiché è molto comodo utilizzare la penna per disegnare, ma è sicuramente più comodo utilizzare il mouse per azionare i menù a discesa. La precisione della penna è piuttosto buona. Una caratteristica tipica delle penne ottiche è la difficoltà di rilevare correttamente la posizione orizzontale e neanche la penna Cabletronic sfugge a questa regola dovuta al fatto che il "pennello elettronico" del monitor percorre lo schermo in senso orizzontale, quindi la frequenza orizzontale è molto più grande della frequenza verticale. Accade pertanto che la posizione verticale è rilevata sempre con grande accuratezza, mentre la posizione ortizzontale è leggermente imprecisa. Considerando che la precisione di lettura è piuttosto buona per una penna ottica e che l'uso è molto pratico, grazie soprattutto alla possibilità di utilizzo contemporaneo al mouse, possiamo dire che il valore complessivo della penna giustifica sicuramente il prezzo d'acquisto. Aggiungiamo inoltre che sul disco con il software di controllo si trovano anche alcuni programmi che consentono di utilizzare in modo efficace la penna.

Gianni Arioli

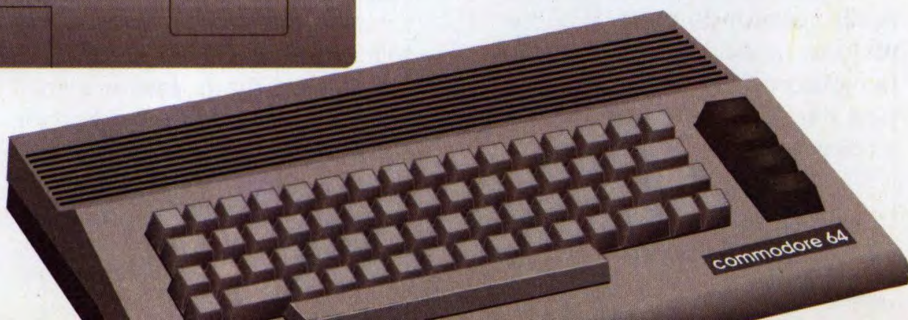


L'arte di ben presentare

La massima espressione della computer art sul Commodore 64 è costituita dalle introduzioni. Qualche volta, osservando le introduzioni dei più recenti videogame, ci pare addirittura di assistere alle scene iniziali di un'opera cinematografica con tanto di colonna sonora e testi di titolazione

Sicuramente molti di voi hanno invidiato, almeno una volta, i programmatori capaci di dar vita a simili spettacoli. Infatti le tecniche necessarie per realizzare molti degli effetti che siamo ormai abituati a vedere, come testi scintillanti che si muovono fluidamente su sfondi animati di stelle, caratteri giganti e multicolore che danzano a tempo di musica, colonne sonore ricche di effetti che lasciano senza fiato, particolari grafici che sembrano migliorare la risoluzione intrinseca del computer e altro ancora, si ottengono solo in linguaggio macchina e programmando ad altissimo livello. Con questo numero di *Tutto Commodore*, però, potrete gestire gli stessi effetti con estrema facilità: sul disco ci sono tre presentazioni estremamente spettacolari, una interattiva e due completamente personalizzabili da voi. Ciascuna introduzione può essere fusa con un vostro programma, che dev'essere costituito da un file unico e rilocato a partire da 2049. Tali caratteristiche sono proprie di tutti i programmi Basic e della maggioranza dei programmi. In sostanza, l'introduzione inclusa con il vostro programma in un unico file compattato viene visualizzata all'attivazione di quest'ultimo file e, in seguito alla pressione di un tasto, attiva il vostro programma proprio come nei migliori pro-







dotti software sul mercato! Inutile parlare dell'importanza rappresentata da una buona presentazione del software, poiché tutti conosciamo il peso attribuito, al giorno d'oggi, all'aspetto esteriore del software. Talvolta, dedicare un po' di lavoro al look di un programma può anche raddoppiarne il valore complessivo (anche in termini di denaro, qualora vi trovaste a cercare di vendere i vostri programmi). Non tener conto di questo, programmando il Commodore 64, che facilita questi aspetti della programmazione, sarebbe davvero un peccato.
Vediamo ora le caratteristiche della prima presentazione che trovate sul disco. Dal menù del disco selezionate la voce Intro I. Dopo qualche istante compare un esempio di ciò che potete fare con questo programma creatore. Se date volume al monitor (o televisore) sentite un suggestivo suono che accompagna il fluido scorrere dello sfondo siderale. Dopo qualche istante comincia a comparire il testo in modo decisamente cinematografico (**figura 1** e **2**). Sia il testo sia il modo di visualizzarlo sono personalizzabili.
A titolo informativo, dovete sapere che ciascuna stella in movimento è costituita da uno sprite. Il programma in linguaggio macchina che gestisce l'effetto ricorre alla tecnica del raster, cioè l'arte di sincronizzare la scansione video al flusso del programma. La scansione del video è quel fenomeno che, punto per punto, crea l'immagine visibile sullo schermo. Senza complicare le cose, diciamo che le "stelle" di sfondo non sono visibili tutte contemporaneamente, ma il programma le pone sullo schermo otto per volta (infatti il C64 può gestire, al massimo, otto sprite contemporaneamente), ma siccome effettua tale operazione più velocemente di quanto il nostro occhio possa recepire, l'effetto è quello che vedete. Per quanto riguarda i testi, dovete sapere che l'aumentare e il diminuire della loro luminosità è del tutto apparente. Infatti il C64 non può gestire, come fanno alcuni computer ben più costosi, la luminosità di ogni singolo pixel del video. Pertanto, per ottenere l'effetto che vedete, si ricorre alla variazione dei colori. Nel caso dell'introduzione del programma Intro Packer I, la sequenza di colori è: grigio scuro, grigio medio, grigio chiaro, giallo, bianco (effetto scintillìo), giallo, grigio chiaro, grigio medio, grigio scuro, nero (scomparsa del testo). La sequenza di colori è programmabile dall'utente.
Se dovete presentare programmi Basic leggete subito il paragrafo relativo a questo argomento in fondo all'articolo.

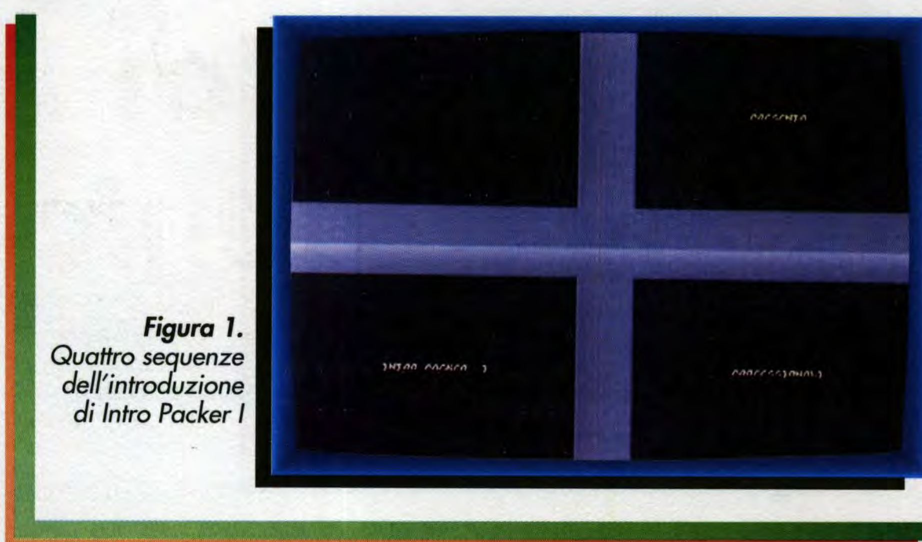


Figura 1. *Quattro sequenze dell'introduzione di Intro Packer I*

Personalizzazione

Dall'introduzione potete passare al programma premendo la barra spazio.
La **figura 3** mostra il pannello di selezione della sequenza di colori. Tale sequenza è costituita da 40 colori indipendenti, scelti fra i 16 possibili sul C64. Mediante i tasti cursore per il movimento orizzontale potete decidere quale cella colore modificare. Sotto al gadget vedete muoversi una freccia bianca che indica la cella corrente. I tasti cursore per il movimento verticale permettono di selezionare il colore della cella corrente. Di default avete una sequenza che lascia la parte finale in nero (testo non visibile), il che crea la suspance caratteristica di alcuni titoli cinematografici. Ricordate, dunque, che la sequenza è costituita da 40 colori, cioè l'intera linea di schermo. Premendo il tasto Return passate alla fase successiva del programma.

Il testo

La **figura 4** mostra un esempio di come dev'essere redatta la pagina di testo. Voi vi trovate il cursore che lampeggia sullo schermo vuoto. Senza mai battere il tasto Return, potete comporre la pagina di testo serven-





Figura 2.
Il tipo di introduzione realizzabile con Intro Packer I vista da vicino

dovi delle normali funzioni dell'editor del Commodore 64. Nel compiere questa operazione tenete presente che le 25 linee della pagina vengono visualizzate, in sequenza, dall'alto al basso e a una a una. Le modalità con cui i testi compaiono sono determinate dalla sequenza di colori da voi prefissata (vedi **figura 2**).
Quando ritenete che la pagina di testo sia completa battete il tasto Return. A questo punto il bordo del video diventa rosso e dovete attendere qualche istante. Al termine compare la schermata di **figura 5**. Tutto ciò che dovete fare, a questo punto, è digitare il nome del programma a cui volete aggiungere la presentazione. Se non si sono verificati errori durante il caricamento, cioè se la luce del drive non lampeggia, il programma provvede a compattare tutta la memoria del computer, fondendo insieme l'introduzione e il programma.
Al termine il cursore ricompare e non vi resta che introdurre nel drive il disco su cui volete scaricare il file completo, digitare

SAVE"Nome file",8

e premere Return.

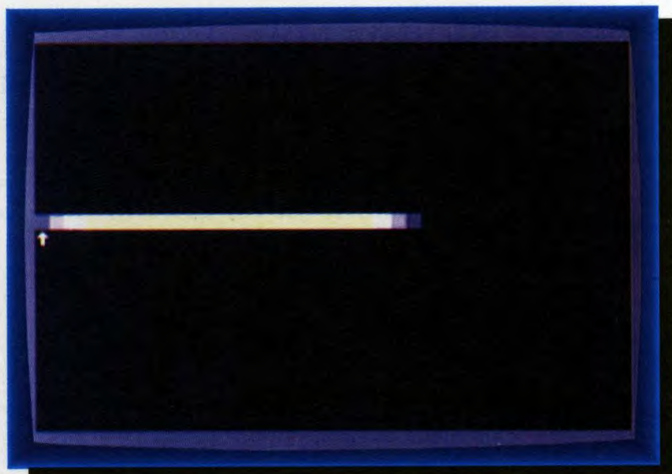


Figura 3.
Il gadget per la definizione della sequenza di colori del testo

Note

Se durante il caricamento (loading) del vostro programma si verifica qualche errore e la luce rossa del drive lampeggia, dovete ripetere l'intera operazione da capo. Se l'errore si verifica, invece, in fase di saving (il disco è già pieno o protetto in scrittura, o altro), potete ripetere soltanto la digitazione del comando Save come descritto sopra.
Per sperimentare l'effetto delle sequenze di colori senza dover compiere l'intera operazione, potete utilizzare il seguente artificio: selezionate la sequenza, battete Return, scrivete rapidamente qualcosa sulla pagina di testo, premete Return e, quando compare la schermata successiva, battete Run/Stop e Restore. Digitate

SYS4096

Quando avete verificato l'effetto premete ancora Run/Stop e Restore e digitate

RUN

Programmi Basic

Intro Packer I non è in grado di compattare la presentazione con alcuni programmi. Principalmente non è in grado di trattare programmi Basic, poiché questi, per girare, richiedono che alcuni importanti puntatori (locazioni di memoria che contengono indirizzi di altre locazioni di memoria) siano nelle condizioni specifiche di quando il programma fu creato. Tali puntatori ven-



gono settati regolarmente quando il programma Basic viene caricato secondo la prassi normale, ma non quando vengono rielaborati dal programma Intro Packer I. Quanto detto a proposito dei programmi Basic vale anche per quei programmi creati dalla serie Intro Packer e pochissimi altri programmi. I programmi della serie Intro Packer sono i file definitivi prodotti con la serie dei tre Intro Packer di questo numero, cioè i file che contengono la presentazione e il programma. Anche questi programmi, infatti, si comportano in modo analogo ai programmi Basic e richiedono che taluni puntatori siano nella condizione opportuna per il loro funzionamento. Naturalmente a tutto ciò c'è una soluzione. Sul disco di questo numero c'è un'utility che si chiama Ipa (Intro Packer Adapter) che rende indipendente dalla condizione dei puntatori qualsiasi programma. Ipa, quindi, permette di porre una presentazione prima di qualsiasi vostro programma Basic (pensate al figurone che faranno i vostri sudati programmi introdotti dalle presentazioni di Intro Packer) oppure di creare lunghissimi file costituiti da sole presentazioni che terminano, magari, con un programmino in Basic che saluta tutti e resetta il computer, oppure carica nuovamente il file per cominciare da capo tutto lo show.
Per sapere come usare Ipa, leggete il paragrafo relativo nell'articolo dedicato a Intro Packer II.



Figura 4. *Un esempio di pagina di testo*

Limitazioni

La vera limitazione della serie Intro Packer è che queste utility non possono trattare programmi dotati di autostart (poiché non sono rilocati in 2049). Per quanto riguarda i programmi multifile, l'operazione di fusione è possibile solo se il primo file (il boot, il file che caricate per primo) risiede in 2049.
Un'altra relativa limitazione cui deve sottostare Intro Packer I e costituita dalla lunghezza del programma che può essere, al massimo, di 228 blocchi. Non si può definire tale caratteristica una limitazione, in quanto, in media, i file programma, quando sono molto lunghi, occupano 202 blocchi.

Attenzione

Al lancio del file definitivo segue una fase di decompattamento in cui lo schermo rimane disattivato per un certo tempo. La lunghezza di questo intervallo di tempo dipende dalla lunghezza del programma fuso con la presentazione. Per ottenere file non compattati leggete il paragrafo apposito nell'articolo relativo a Intro III su questa stessa rivista.

Studio Bitplane



Figura 5. *L'ultimo passaggio della creazione dell'introduzione*



Se l'introduzione è interattiva

Il secondo modulo della serie Intro Pack permette di fondere i vostri programmi con una introduzione interattiva, in modo che con questa costituiscano un unico file programma lanciabile come qualsiasi altro

Software interattivo significa che l'utente può intervenire attivamente sul comportamento del programma, in tempo reale. Nel nostro caso specifico significa che la presentazione può essere modificata direttamente da chi usa il programma. Notate che il concetto è differente da quello relativo agli altri due moduli Intro Pack di questo numero. Infatti in quei casi è chi opera la fusione dei due programmi che decide le caratteristiche della presentazione, mentre, in questo caso, lo stesso personaggio decide esclusivamente a quale programma porre l'introduzione stessa. Il compito e il divertimento di decidere le modalità dello spettacolo a cui assistere sono lasciati a chi lancerà il file intro + programma.

La presentazione è costituita da quella che potremmo definire l'espressione di una curva matematica attiva (e interattiva!). Per avere un'idea date uno sguardo alle **figure 1** e **2**. La curva è definita da una serie di quattro parametri che ne determinano le variazioni nel tempo. Questi parametri possono assumere 256 valori diversi ciascuno. A ciascuna



delle 4.249.673.000 configurazioni possibili corrisponde un diverso modo di comportarsi della curva attiva, e non solo: a questa già spaventosamente grande gamma di configurazioni va aggiunta quella determinata da un altro fattore. Infatti la traiettoria disegnata dai punti della curva dipende anche da quale fosse lo stato dalla curva stessa nell'esatto momento in cui si sono mutati i parametri. Confrontate infatti le **figura 1** e **2**: entrambe presentano la stessa configurazione di parametri, solo che questi sono stati impostati provenendo da situazioni differenti, il che rende diverse anche le due curve. I quattro parametri sono visibili nella parte bassa dello schermo e sono modificabili mediante il joystick. In particolare i due parametri sulla sinistra (Y1 e X1) reagiscono al movimento della leva del joystick, rispettivamente incrementando il primo per movimenti verso l'alto e decrementandolo per movimenti verso il basso, e decrementando il secondo per movimenti verso destra e incrementandolo per movimenti verso sinistra. I parametri a destra del video reagiscono in modo identico ai movimenti della leva del joystick, ma solo quando il tasto Fire è premuto.

Per ottenere figure in movimento regolare e quindi, generalmente, più gradevoli, occorre tener presente che il valore assoluto dei parametri di sinistra determina la velocità del movimento della curva (Y1 quello verticale e X1 quello orizzontale). I parametri di destra, invece, determinano se la curva dev'essere una figura chiusa oppure aperta. La curva risulterà chiusa quando uno dei parametri sarà multiplo dell'altro.

Nel leggere i parametri tenete conto che essi esprimono valori in forma esadecimale, pertanto dopo $09 non c'è $10 ma $0A (quindi $0B, $0C, $0D, $0E, $0F, $10 e così via). Pertanto un multiplo di $05 sarà $0A (10 decimale, il decimo simbolo esadecimale), oppure $0F (15 decimale). Combinando i parametri in modo che sia quelli di sinistra sia quelli di destra costituiscano coppie di multiplo e sottomultiplo (o addirittura di parametri uguali) si hanno figure di forma fissa (in particolare se a sinistra mettete due zeri avete una curva immobile). Sfasando invece i parametri a sinistra fra loro, avete figure che sembrano essere forme tridimensionali rotanti.

Attenzione: tenete presente che quando la presentazione sarà legata a un programma comincerà sempre con la stessa figura standard e sarà compito dell'utente modificarla. Questo per sottolineare il fatto che non è possibile predisporre una data curva che venga visualizzata nel momento del lancio del file definitivo.

Per chi vuol saperne di più diciamo che, in questo caso, i singoli punti della curva non sono sprite, come si potrebbe supporre. Si tratta invece di caratteri riprogrammati (cioè sostituiti ai carat-



Figura 1. *Una curva a cuore. I parametri sono identici a quelli della curva di figura 3*



Figura 2. *Con parametri uguali si possono ottenere curve differenti*





Figura 3. Specificazione del nome del programma da introdurre

teri standard). I punti della curva sono caratteri con un solo pixel acceso che vengono disposti e cancellati alla velocità del linguaggio macchina in modo da improvvisare una curva matematica sul video, la cui equazione varia di continuo.

Fondere intro e programma

Quando vi siete stancati di inventare forme sul video premete il tasto Commodore e vedrete comparire la schermata di **figura 3**. Tutto quello che dovete fare ora è digitare il nome del programma che volete introdurre (lungo al massimo 189 blocchi) e premere il tasto Return. Il programma provvede a caricare il vostro programma e a compattarlo con l'introduzione in un unico file che potrà addirittura essere più breve dello stesso programma originale. Al termine del compattamento viene visualizzata la dimensione percentuale del file definitivo rispetto alla massima lunghezza possibile teoricamente (250 blocchi). Pertanto una riduzione al 10% corrisponde a 25 blocchi.

Non vi rimane che salvare il vostro file compattato su disco o nastro digitando il solito comando che vedete anche in **figura 4**;

SAVE"Nome programma",8



Figura 4. Salvataggio del modulo definitivo

Programmi non compatibili

Come abbiamo già accennato a proposito di Intro I (vedi articolo su questa stessa rivista) la serie dei programmi Intro Packer di questo numero non può trattare programmi Basic. Sul disco abbiamo messo il programma Ipa che rende compatibile alla serie di programmi Intro Packer qualsiasi programma, in particolare quelli Basic.

Ipa

Il programma Ipa deve essere caricato e lanciato direttamente dal disco senza passare dal menù di *Tutto Commodore* con l'istruzione:

LOAD"IPA",8,1

e lanciato con:

RUN

Subito il programma chiede il nome del file da adattare. Digitate il nome e il tasto Return per confermarlo; al termine delle operazioni, quando ricompare il cursore che si sovrappone alla linea su cui si trova l'istruzione di saving predisposta potete premere direttamente Return per salvare, col nome di default, il file trasformato, sul disco nel drive, ma potete anche modificare il nome di tale file mediante i tasti cursore, prima di premere Return.

Il file che avete così ottenuto funziona esattamente come quello originale, solo che può essere fuso con una presentazione, senza problemi.

Studio Bitplane



Il testo va in onda...

Ecco un'introduzione personalizzabile costituita da uno scrolling sinusoidale di caratteri giganti a effetto metallo. La grafica è tale da ricordare molto da vicino certi spettacoli che siamo abituati a vedere solo in sala giochi

Il terzo modulo della serie Intro Packer si trova sul disco sotto il nome Intro III. Fra i tre programmi presentati in questo numero, Intro III è quello più originale, almeno per quanto riguarda il mondo del Commodore 64. Infatti con questa utility avete a disposizione un'introduzione personalizzabile costituita da uno scrolling di caratteri giganti a quattro colori, che ricorda molto da vicino quelli che siamo abituati a vedere solo su computer a livello di Amiga. Infatti i caratteri scorrono lungo una traiettoria sinusoidale nella parte bassa del video, su uno sfondo che simula una placida nevicata, offrendo un gradevole spettacolo di animazione. Nella parte alta del video, inoltre, è possibile predisporre una parola, di otto caratteri giganti e multicolore, che rimbalza armonicamente in tutte le direzioni. Le due parti che costituiscono il video sono individuate da una linea di separazione che simula l'effetto metallo con una combinazione di colori scelta ad arte. L'effetto globale, accompagnato da una suggestiva colonna sonora, è tutto da godere, e ne avete un esempio osservando le sequenze riportate in questa pagina oppure, meglio, caricando direttamente l'utility dal menù del disco o direttamente da esso con:





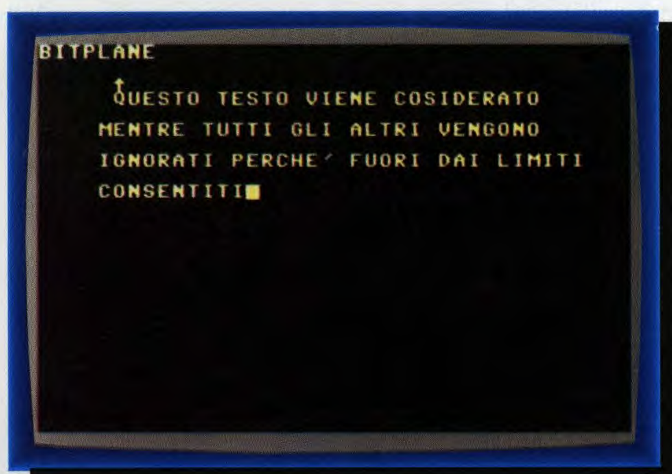


Figura 1. Esempio di come introdurre gli otto caratteri del testo superiore

LOAD"INTRO III",8,1

e con:

RUN

Questa procedura è valida anche per caricare gli altri moduli presenti sul disco che si chiamano Intro I, Intro II e Ipa (vedi articoli relativi su questo stesso numero).

Personalizzazione

Per quanto riguarda la personalizzabilità di quest'introduzione avete modo di determinare i colori di fondo, cioè quello dello sfondo della parte superiore del video e quello dello sfondo della parte inferiore, la parola animata della parte superiore e, naturalmente, il testo dello scrolling sinusoidale.
Tale testo può essere lungo ben duemila caratteri, cioè l'equivalente di due schermate video piene di caratteri standard.

Per chi non si accontenta

Per chi desiderasse sapere qualcosa di più sugli effetti spettacolari di questa introduzione diremo che tutti i caratteri giganti sono costituiti da sprite. In alcuni momenti è possibile vedere ben più di 8 sprite contemporaneamente sul video. Il limite di otto sprite contemporanei sul video è quello imposto dall'hardware del C64, ma una sapientissima programmazione delle interruzioni e del raster consente l'illusione di farsi beffe di tale limitazione. Anche la linea di separazione fra le due parti dello schermo è una diavoleria tecnica. Infatti potete notare che essa è presente anche nell'area solitamente riservata al bordo dello schermo; a prima vista si potrebbe pensare che essa sia costituita da caratteri multicolore allineati che, però, non potrebbero in nessun caso essere posti sul bordo. Infatti tale struttura grafica è generata da una rapidissima e sincronizzatissima variazione di colori dello sfondo e del bordo, che avviene nel momento esatto in cui il pennello ottico si trova alle coordinate in cui ci deve essere la variazione di colore. Il pennello ottico crea l'immagine sul video punto per punto, partendo dall'alto, procedendo, riga per riga, verso il basso. Questa operazione viene ripetuta di continuo, 60 volte al secondo.
L'effetto neve, nella parte bassa del video, invece, è ottenuto con una tecnica analoga a quella descritta a proposito dell'introduzione interattiva (Intro II).

Il programma

Intro Packer III permette di fondere quest'introduzione con un programma qualsiasi, lungo al massimo 105 blocchi, secondo modalità identiche a quelle illustrate a proposito degli altri due programmi di questo numero. Leggete il paragrafo relativo al modulo Ipa nell'articolo dedicato a Intro II. Per abbandonare l'introduzione dovete premere la barra spazio. Dopo pochi istanti vi trovate di fronte alla prima richiesta di input. In questa occasione dovete digitare il nome del programma a cui volete aggiungere l'introduzione. Fatto questo, premendo Return, passate alla seconda schermata. Il cursore ora si trova nello spigolo superiore sinistro di una schermata vuota. A questo punto dovete digitare una parola di otto lettere, facendo attenzione a non scrivere testo utile oltre i limiti consentiti o in altre parti dello schermo, poiché verrebbe ignorato (vedi anche **figura 1**). Naturalmente il testo può essere costituito da meno di otto caratteri, o addirittura omesso. Quando avete deciso che il testo in alto a sinistra è quello che volete vedere rimbalzare nella parte alta del video, premete il tasto Return.
A questo punto lo schermo viene cancellato e il cursore posto nuovamente in alto a sinistra. Ora dovete, infatti, digitare il testo di scrolling. Il testo dev'essere introdotto in modo sequenziale, senza mai premere il tasto Return. Infatti non dovete preoc-



cuparvi di fare andare a capo le parole nel modo corretto (la linea di scrolling non va mai a capo!), anzi, non dovete assolutamente preoccuparvi della formattazione del testo sulla pagina video. Il programma, quando premete Return, legge la pagina di testo linea per linea, come se si trovasse su una linea unica lunga mille caratteri (l'intero schermo ospita 40 x 25 caratteri). I tasti cursore e Inst/Del vi permettono di effettuare le correzioni necessarie prima di premere il tasto Return per confermare tutta la pagina di testo. Come abbiamo detto, però, la capacità massima della linea di scrolling è di duemila caratteri. Infatti, dopo la pressione del tasto Return vi trovate di fronte un'altra pagina da riempire. E ovvio che se volete che il testo appaia continuo sulla linea di scrolling, dovete fare in modo che l'ultimo carattere del primo schermo (in basso a destra) sia effettivamente quello immediatamente precedente al primo del secondo schermo (in alto a sinistra).
Il carattere @ è un carattere speciale. Infatti lo scrolling terminerà, ricominciando da capo, incontrando tale simbolo. Pertanto, se volete, per esempio, comporre una linea di scrolling composta da soli 87 caratteri dovete porre come 88esimo il carattere speciale (vedi anche **figura 2**).
Al termine della sezione per la definizione del testo, passate a quella per la scelta dei due colori di fondo. La schermata mostra il gadget per la selezione dei colori. Mediante i tasti A e B potete variare, rispettivamente, il colore dello sfondo superiore e quello dello sfondo della parte più bassa. Quando siete soddisfatti della selezione, premete il tasto Return. A questo punto il programma da voi specificato all'inizio viene caricato in memoria, compattato con l'introduzione da voi modificata e quindi il cursore ricompare. Tocca, come sempre, a voi ricorrere al comando Save per salvare su disco o nastro il file definitivo.



Figura 2. *La prima pagina di testo che è possibile definire*

Senza compattamento

Per coloro che fossero in possesso di programmi compattatori più efficaci di quelli incorporati nella serie di programmi Intro Packer, su questo numero di *Tutto Commodore*, esiste la possibilità di salvare un file definitivo lungo 244 blocchi, non compattato.
Tale file, però, può essere attivato solo mediante una Sys. Il procedimento che ci apprestiamo a descrivere è valido per tutti e tre i programmi di questo numero, ma per ognuno dei tre casi occorre una Sys diversa per l'attivazione del modulo non compattato.
Ecco come fare: effettuate tutte le operazioni descritte in ciascuno degli articoli relativi a ogni programma fino a quando non è il momento di salvare il file definitivo (cioè dopo "Packing... ").
A questo punto digitate:

POKE 2227,96

e quindi:

RUN

Quando il cursore viene restituito (compare anche un messaggio d'errore, ma un vero hacker non si spaventamai...) potete digitare:-

SAVE"Nome programma",8

Fatto questo (ci vuole un po' di tempo) avrete sul disco il file definitivo non compattato. Se il file contiene l'introduzione Intro I potrà essere attivato con Sys4096. Se contiene Intro II mediante la Sys3840. Se invece si tratta della introduzione di questo articolo, il file può essere attivato con un semplice Run.

Problemi

In alcuni casi il file non compattato, data la sua lunghezza, non può essere caricato normalmente. In questi casi il file può solo essere compattato usando utility apposite che consentono di trattare senza problemi file molto lunghi.

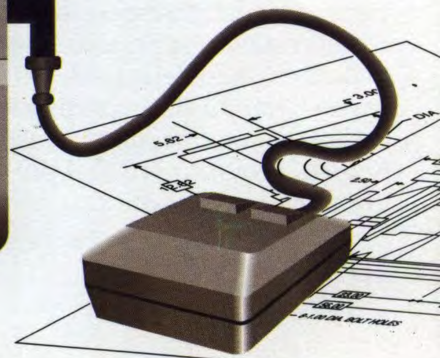
Studio Bitplane



Cad a portata di mouse

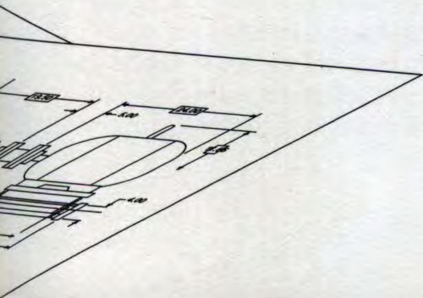
Anche il terzo disco di free software per Amiga (cod. 9802) che vi presentiamo sulle pagine della nostra rivista, riguarda la grafica. Tuttavia a differenza dei primi due non è una raccolta di tanti programmi di utilità, bensì contiene un unico programma molto complesso e sicuramente interessante: M-Cad

M-Cad è ovviamente un programma di Computer Aided Design, ovvero un programma di disegno tecnico.
M-Cad è un programma object-oriented, dispone di un piccolo set di istruzioni grafiche primitive (line, box, text) e un piccolo set di funzioni di editing. Durante il disegno o l'editing è possibile utilizzare altre funzioni per modificare a piacimento lo schermo di lavoro, per esempio zoomando, sovrapponendo una griglia e così via.





Un'opzione molto utile di M-Cad è la possibilità di raggruppare le funzioni primitive, raccogliendole in un unico oggetto. Le funzioni di editing operano indifferentemente su una primitiva, o su un gruppo di primitive.
Per selezionare l'oggetto sul quale si desidera agire si deve utilizzare il tasto destro del mouse ripetutamente, finché l'oggetto desiderato non si illumina. Per confermare la scelta si preme il tasto sinistro del mouse. Durante l'operazione di editing di un oggetto, premendo il tasto sinistro (sempre del mouse, naturalmente) si confermano le modifiche attuate, mentre con il tasto destro si cancellano le modifiche. In generale il tasto sinistro significa -Sì, Ok-, mentre il destro significa -No, Cancella-.
Per iniziare a elaborare un disegno con M-Cad si deve caricare il proprio Workbench, inserire nel drive il disco con il programma (è molto utile disporre di due drive, nel qual caso si lascia Workbench inserito), digitare -Cd drive-, dove -drive- è il nome del drive dov'è inserito il disco di M-Cad, e infine si digita -mcad nomefile-, dove -nomefile- è il nome che viene assegnato al file dove sarà registrato il disegno.
Volendo è possibile attivare M-Cad da Workbench, nel qual caso basta fare un doppio clic sull'icona.
Vediamo ora rapidamente tutti i comandi di cui dispone M-Cad; com'è ovvio sono raggruppati in una serie di menù a discesa.



Menù Project

- **New.** Cancella il disegno.
- **Open.** Carica da disco un disegno creato in precedenza: M-Cad ovviamente chiede il nome del file.
- **Save.** Salva il disegno in memoria con il nome con cui è stato caricato, oppure con il nome di default -MCad.OUT-.
- **SaveAs.** Salva il disegno in memoria chiedendo prima il nome del file.
- **Plot.** Salva il disegno in formato compatibile con i plotter Hewlett-Packard. Per stampare il disegno basta copiare il file sul device Ser:, ovviamente il plotter deve essere collegato alla porta seriale di Amiga.
- **1Pen.** Questo comando è analogo al precedente, tuttavia crea un file per ogni colore del disegno.
- **PrtScrn.** Stampa il disegno su una stampante ad aghi. I criteri per settare correttamente la stampante sono spiegati sul file -mCad.doc- presente sul disco.
- **Quit.** Termina l'uso di M-Cad.

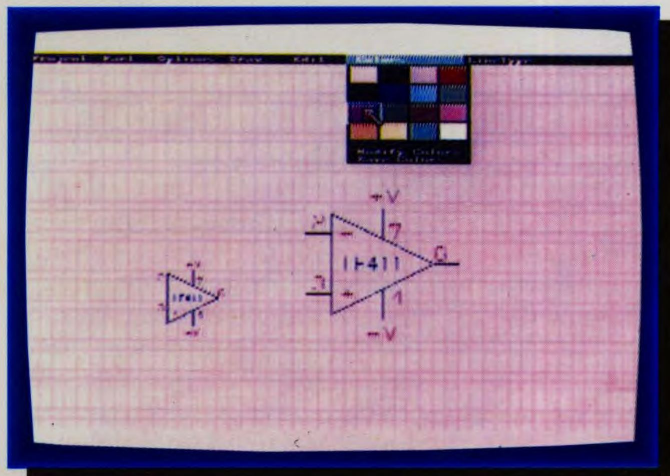
Menù Part

- **Open.** Aggiunge un disegno in precedenza salvato sul disco al disegno in memoria: questa opzione è solitamente chiamata -Merge.
- **Save.** Salva una parte del disegno, selezionata nel modo illustrato sopra.
- **SaveAs.** Come il comando precedente, ma prima viene richiesto il nome del file.
- **Group.** Raggruppa più oggetti in uno, sia per permetterne l'editing complessivo, sia per salvarli con l'istruzione Save di questo stesso menù. Un oggetto può fare parte di un unico gruppo.
- **Ungroup.** Scioglie un gruppo di oggetti creati con l'istruzione precedente.

Menù Options

- **Redraw.** Ridisegna l'intero schermo.
- **Zoom.** Volendo ingrandire una parte dello schermo basta selezionare questo comando e disegnare un rettangolo intorno al punto desiderato. Facendo un doppio clic in un punto si ottiene l'effetto inverso e l'area mostrata del disegno raddoppia.
- **Slide.** Per spostare l'inquadratura del disegno. È più semplice a farsi che a spiegarsi: si deve disegnare una linea e il disegno si sposta dall'inizio alla fine della linea tracciata.
- **FullPlot.** Con questo comando è possibile vedere il disegno completo.
- **Axis.** Per inserire o togliere gli assi dal disegno.
- **Grid.** Per inserire o togliere la griglia dal disegno.
- **X-Hair.** Sostituisce il puntatore del mouse con una crocetta e viceversa.
- **GridSnap.** A funzione GridSnap inserita, nel qual caso compare una scritta con le maiuscole (GRIDSNAP), gli oggetti si dispongono automaticamente negli angoli delle griglie.
- **DataSnap.** Questo comando è analogo al precedente, tuttavia invece di forzare i punti ai vertici della griglia, li forza a coincidere con gli altri oggetti del disegno. È un'opzione utilissima per disegnare forme geometriche che combaciano tra loro. Come accade per GridSnap, anche la scritta DataSnap diventa maiuscola quando il comando è attivato.
- **nTics*2.** Aumenta la densità delle linee che compongono le griglie.





Il foglio di lavoro di M-Cad

• **nTics/2.** Diminuisce la densità delle linee che compongono le griglie.
• **ShowXy.** Mostra le coordinate del punto dove si trova il puntatore.

Menù Draw

• **Line.** Disegna una sequenza di linee, ovvero una linea spezzata. Per utilizzare il comando si deve fare un clic con il mouse all'inizio della prima linea e a ogni vertice. Un doppio clic indica l'ultimo punto della sequenza.
• **Box.** Disegna un rettangolo facendo un clic su dieci angoli opposti.
• **Circle.** Disegna un cerchio. Si deve fare un clic al centro, si sceglie la dimensione del cerchio, poi si fa un altro clic.
• **Arc.** Disegna un arco di circonferenza. Si deve dapprima fare un clic al centro del cerchio, poi al punto iniziale dell'arco, infine al punto finale.
• **Clone.** Permette la duplicazione di qualsiasi gruppo di oggetti creato con l'istruzione Group.
• **TextSize.** Consente di scegliere la forma e il tipo di carattere da utilizzare per le scritte.
• **Cursor.** Serve per scegliere la posizione del cursore di testo.

Menù Edit

Prima di accedere a questo menù è necessario selezionare un oggetto o un gruppo di oggetti.

• **Erase.** Cancella il gruppo selezionato.
• **Size.** Modifica le dimensioni di un gruppo selezionato. Si deve fare un primo clic, poi si muove il mouse finché l'oggetto non ha assunto la dimensione desiderata, dopodiché si fa un secondo clic.
• **Move.** Muove un gruppo: utilizzando questo comando il gruppo selezionato segue il puntatore del mouse e quindi può essere spostato a piacimento.
• **Rotate.** Ruota un oggetto attorno al proprio centro.
• **Rot +90.** Ruota un oggetto di un angolo retto in senso antiorario.
• **Rot -90.** Ruota un oggetto di un angolo retto in senso orario.
• **Point.** Permette di muovere un punto di un gruppo. Ovviamente tutte le linee connesse a tale punto si modificano di conseguenza.
• **SetLType**. (set line type). Permette di modificare il tipo di linea con cui è tracciato un intero gruppo.

Menù Colors

• **Color Boxes.** Permette di scegliere il colore con il quale si disegnano gli oggetti.
• **Modify colors.** Questo comando richiama la palette del programma che permette di ridefinire tutti i colori a disposizione, scegliendoli tra i 4.096 di Amiga.
• **Save Colors**. Salva un'eventuale nuova palette di colori tramite il file -mCad.rgb-.

Menù Linetype

Da questo menù è possibile scegliere il tipo di linea con cui si disegna, indipendentemente da questa scelta il testo è disegnato con una linea continua, tuttavia è possibile utilizzare il comando SetLType appena visto anche con il testo, così come per qualsiasi altro oggetto del disegno. Non fatevi confondere dal grande numero di comandi: il programma M-Cad è molto facile da utilizzare e come la maggior parte dei programmi applicativi di Amiga è estremamente intuitivo. Con un poco di applicazione, un'oretta è più che sufficiente per imparare a destreggiarsi con M-Cad. Com'è normale per questo tipo di programmma, un plotter è il mezzo migliore per trasferire su carta il disegno realizzato. Un plotter è un accessorio molto costoso e poco diffuso tra gli utenti Amiga, tuttavia M-Cad è in grado di gestire anche tale dispositivo. Nella maggior parte dei casi comunque una stampante ad aghi dovrebbe essere sufficiente a stampare i disegni realizzati con M-Cad.





Sono un lettore di *Tutto Commodore* da circa 6 mesi e, prima di tutto, vorrei congratularmi con voi per lo sforzo di chiarezza che fate descrivendo gli articoli sui programmi del dischetto allegato. Infatti riesco sempre a comprendere in breve tempo il funzionamento dei programmi e, per me, questo è molto positivo. Il mio problema, però, è questo: purtroppo non mi intendo molto di elettronica, per cui non sono in grado di realizzare con le mie mani un connettore che colleghi il C64 attraverso la presa scart del videoregistratore. Infatti ho saputo che solo collegando in questo modo le due apparecchiature è possibile effettuare videotitolazioni delle mie videocassette. Spero vogliate darmi un aiuto, tanto più che avete già pubblicato programmi adattissimi alla videoregistrazione che moltissimi lettori vorranno utilizzare in questo senso.

Giuseppe Antigoli
Rimini (Fo)

Ringraziandola per aver capito lo spirito che ci anima quando presentiamo i programmi, infatti anche noi siamo profondamente convinti che una meticolosa chiarezza sia fondamentale nello spiegare l'uso di un prodotto software, anche molto semplice, cercheremo di fornire gli strumenti per permettere anche a chi non se ne intende troppo di realizzare la connessione opportuna per videoregistrare i segnali video del C64.
La presa scart è una connessione standard che equipaggia tutte le apparecchiature video recenti. La ***figura 1*** *mostra la disposizione e la forma della presa femmina (quella sul videoregistratore). Fra i 21 pin della scart, quelli utili per collegare il C64 sono soltanto tre. Infatti l'uscita video del C64 (presa a cinque poli sul retro del computer, vicino a quella dove è collegato il drive) prevede l'uscita video, l'uscita audio e la massa. In* ***tavola 1*** *trovate il significato di tutti i pin della presa scart, mentre per quanto riguarda la presa dell'uscita video sul C64 potete basarvi sullo schema di* ***figura 2****.*
La costruzione del cavo richiede una manualità minima: procuratevi un cavo costituito da almeno tre cavi sottili (sottili almeno la metà di quelli per i collegamenti dell'impianto di casa, per intenderci) e provvedete a scoprirne le estremità con una piccola forbice per almeno un centimetro. Procuratevi poi presso un rivenditore specializzato una presa scart maschio e un connettore Din a cinque poli.
Osservando lo schema di ***figura 1*** *e guardando la presa scart maschio, smontata, da dietro (per cui la mappa dei pin risulta uguale a quella del disegno, con lo spigolo più acuto in alto a sinistra) individuate i pin numero 6 (ingresso audio), 20 (ingresso Cvbs video) e 21 (massa generica). Sul connettore Din, invece, guardandolo in modo analogo a quanto avete fatto con la scart, individuate i pin 2 (massa, il pin opposto alla tacca sul bordo metallico), il pin 3 (uscita audio, l'ultimo pin a sinistra, cioè il secondo partendo dal numero due, contando i pin in senso orario) e il numero 4 (uscita video, il pin subito a destra del numero 2). A questo punto non vi resta che collegare i pin analoghi su entrambe le prese, con l'aiuto di nastro isolante per evitare che le parti scoperte dei cavi entrino in contatto fra loro. Per vedere il segnale proveniente dal computer dovete soltanto impostare il canale Au sul videoregistratore, senza bisogno di sintonizzazione.*
Per chi invece non avesse troppe pretese di qualità di registrazione suggeriamo di realizzare il collegamento C64-videoregistratore attraverso l'uscita Tv.
In pratica si tratta di collegare lo spinotto, che normalmente mandate al televisore (entrata dell'antenna di ricezione), all'entrata dell'antenna del videoregistratore. Il problema, poi, consisterà solo nell'individuare il canale su cui è sintonizzato il segnale del computer.

Tavola 1

Pin	Segnale
1	uscita audio R o ch. 2
2	ingresso audio R o ch. 2
3	uscita audio L o ch. 1 (o mono)
4	massa (audio)
5	massa (blu)
6	ingresso audio L o ch. 1 (o mono)
7	blu
8	tensione di controllo
9	massa (verde)
10	non usato
11	verde
12	non usato
13	massa (rosso)
14	non usato
15	rosso
16	cancellazione (alto = attiva)
17	massa (video)
18	massa (cancellazione)
19	uscita Cvbs
20	ingresso Cvbs
21	massa del connettore e/o massa (generica)

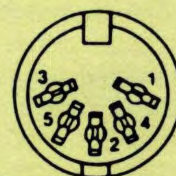


Figura 2

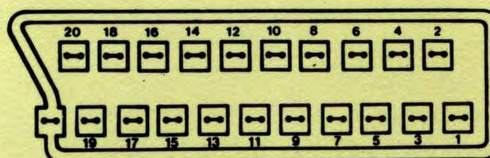


Figura 1

Free Software

In inglese per Commodore Amiga 500/1000/2000

UTILITY GRAFICHE

In questo disco si trovano diversi interessanti programmi di grafica. Iff to Pieces permette di creare un puzzle con un'immagine Iff; Drop Shadow arricchisce le finestre di Amiga con un'ombra di profondità variabile; Ray è un potente programma di Ray Tracing, per certi aspetti si tratta di un programma migliore di Sculpt 3D; VDraw è un editor grafico tipo De Luxe Paint; Rot è un efficace editor di oggetti tridimensionali, che ne permette anche l'animazione; per concludere c'è anche la versione ridotta di mCad, un programma di Computer Aided Design, la cui versione completa si trova sul disco 1002.
Cod ***9800***

UTILITY GRAFICHE

Anche questo disco contiene programmi grafici, ma di tipo diverso dal precedente. Si tratta di tanti piccoli programmi utilissimi per chi ama sfruttare le capacità grafiche di Amiga. Dissolve e serve a far comparire un'immagine registrata come file Iff con effetto dissolvenza; Autopics trasforma un programma di visualizzazione di file Iff in uno slideshow; Zap to icon e Iff to icon permettono di inserire in un'icona un file Iff; 64 Convert trasforma un file di Print Shop per C64 in un file per Amiga; Filter Pix è un editor grafico per immagini digitalizzate; Show Print stampa qualsiasi immagine Amiga, anche in overscan; altri programmi consentono per esempio il passaggio di un'icona in un editor grafico, oppure ricolorano un'immagine Iff per rendere compatibili due diverse palette di colori, e ce ne sono ancora altri.
Cod ***9801***

CAD

Su questo disco è contenuta la versione completa di mCad. Oltre al programma vero e proprio con tutti i file che ne consentono l'uso completo, sul disco si trovano anche alcuni printer driver appositamente creati per mCad, nonché un completo manuale di istruzioni per l'uso.
Cod ***9802***

ANIMAZIONE

Chi ama le animazioni elettroniche non può assolutamente fare a meno di Movies, un package per la realizzazione di "filmati" con Amiga. Il package è composto da tre programmi. Il primo calcola le differenze tra due immagini e crea i file "delta", il secondo raccoglie tutti i file "delta" e produce un file di animazione, mentre il terzo è il programma "movies" vero e proprio che rappresenta sullo schermo l'animazione. Per utilizzare movies è sufficiente avere i file Iff di una successione di immagini che rappresentino un'animazione e in pochi minuti il gioco è fatto e l'animazione è pronta.
Cod ***9803***

MUSICA

Il programma Play che si trova su questo disco consente di ascoltare un qualsiasi file Sonix, senza utilizzare Sonix (per i neofiti di Amiga ricordiamo che Sonix è un ottimo programma commerciale che trasforma Amiga in uno studio di registrazione).
Il programma gira senza disturbare la normale attività di Amiga, quindi è possibile ascoltare la musica mentre per esempio si utilizza un word processor, un database o un editor grafico.
Oltre al programma principale sul disco ci sono alcuni brani Sonix e un'utility che disabilita il filtro audio di Amiga, rendendo più "viva" la musica.
Cod ***9804***

Ogni disco è disponibile a ***lire 15.000.*** Per l'ordine servitevi del modulo che trovate in queste pagine specificando negli appositi spazi i codici dei dischetti desiderati.

UTILITY VARIE

E davvero difficile dare una definizione di questo disco perché raccoglie un grande numero di programmi di tutti i generi. Si comincia con un

virus checker, si continua con un copiatore velocissimo, poi si passa a un'utility che mostra sul video i settori liberi di un floppy disk. Spostandosi un poco nell'enorme finestra che raccoglie tutte le icone si può vedere un ottimo Amiga Monitor che mostra tutte le attività di Amiga (per esempio i task attivi e la loro priorità, oppure i device collegati). È interessante Dir Master, un database per catalogare i programmi, ma si può vedere anche Time Set, oppure ACalc che offre una calcolatrice in linea. E non è finita qui...

Cod ***9805***

UTILITY

Anche questo disco ha un contenuto molto eterogeneo. Per i momenti di relax ci sono Life e Go-moku. Il primo è il classico simulatore di sistema vivente, mentre il secondo è una specie di Forza Quattro. C'è un Font Editor, alcuni ottimi esempi di programmi in Amiga Basic, un calendario, ma a nostro avviso il pezzo forte di questa collezione è Popcli.
Si tratta di un'utility che gira senza disturbare il corretto funzionamento di Amiga e che vi permette di ottenere un nuovo Cli in qualsiasi momento semplicemente premendo i tasti Amiga sinistro e Escape, senza dover passare da una finestra di Workbench o da un altro Cli.
In aggiunta Popcli spegne lo schermo di Amiga se non si preme nessun tasto per oltre due minuti.

Cod ***9806***

FONT

Questo dischetto è essenzialmente una raccolta di font, che vi permette di arricchire i vostri programmi con i caratteri che preferite, oppure vi permette di scegliere i caratteri più belli da utilizzare con i programmi grafici.
In aggiunta sul disco si trovano quattro utility. La prima è naturalmente un font editor che potete utilizzare per modificare a vostro piacimento i font.
Blitzfonts accelera in modo considerevole la visualizzazione dei font, Set Font modifica il font di default per tutti gli schermi di Amiga (solitamente Topaz 8), mentre Chgfont modifica il font nella prima finestra che viene aperta.

Cod ***9807***

ANIMAZIONE e UTILITY

Su questo disco si trovano due differenti prodotti. Il primo è lo spettacolare Juggler, un'animazione 3D che mostra con notevole efficacia le notevoli capacità grafiche e di calcolo di Amiga. Il secondo è un'utility molto sofisticata, si chiama Printer Driver Creator e come dice il nome è un programma che permette la creazione di nuovi Printer Driver, che com'è noto sono brevi file che permettono ad Amiga un'efficientissima gestione di qualsiasi stampante.

Cod ***9808***

ICONE

Ovvero tutto quanto potrebbe servirvi per effettuare qualsiasi manipolazione di icone. Si tratta di una raccolta di utility decisamente specializzate, destinate essenzialmente a chi ama "ridisegnare" i propri dischetti arricchendoli con la propria fantasia. In questo disco trovate davvero qualsiasi cosa potrebbe servirvi per maneggiare icone e se sentite qualcuno dire «Real men don't use icons» non fateci caso...

Cod ***9809***

Compilare e spedire questo tagliando a: ***Gruppo Editoriale JCE srl, via Ferri 6, 20092 Cinisello Balsamo (MI)***

Vogliate inviarmi i seguenti dischetti:

COD	COD
COD	COD
COD	COD
COD	COD
COD	COD
COD	COD
COD	COD
COD	COD
COD	COD
COD	COD

Si accettano anche le fotocopie del coupon

Cognome .... Nome ....

Via ....

CAP .... Città .... Prov. ....

Scelgo la seguente formula di pagamento:

❑ allego assegno di L. .... non trasferibile intestato a: Gruppo Editoriale JCE.

❑ allego ricevuta di versamento di L. .... sul cc/p n. 351205 intestato a: Gruppo Editoriale JCE, via Ferri 6, 20092 Cinisello Balsamo (MI).

❑ pago fin d'ora l'importo di L. .... con la mia carta di credito

Bank Americard n° .... scadenza ....
autorizzando la Banca d'America e d'Italia ad addebitarne l'importo sul mio conto.

Aggiungere L. 5.000 per contributo fisso spedizione. I prezzi sono comprensivi di IVA

Data .... Firma ....

❑ Desidero fattura. Il mio codice fiscale/partita IVA è: ....

N.B. L'EVENTUALE RICHIESTA DI FATTURA NON ESCLUDE IL PAGAMENTO ANTICIPATO

TRE MODI
PROFESSIONALI
PER PRESENTARE
SOFTWARE

INTRODUZIONI
PERSONALIZZABILI